Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

ESCALE À JEUX

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

*L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.*

http://escaleajeux.fr – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

20 000 Lieues sous les mers

INTRODUCTION :

Un monstre mystérieux sème la terreur dans les océans : les bateaux n'osent plus quitter le port. Secondé par son fidèle Conseil, le professeur Aronnax, océanologue, veut en avoir le cœur net. Ils seront aidés dans leur entreprise par un baroudeur des mers, Ned Land. Hélas la frégate des trois intrépides compagnons sombre à son tour, vaincue par le monstre marin.

Or, le terrible monstre n'est autre que le sous-marin Nautilus du capitaine Nemo. Nemo entraîne alors Aronnax, Conseil et Ned dans un voyage au cœur des profondeurs de l'océan. Et bien sûr, en tant que joueur, vous allez partir à l'aventure avec eux !

- Plongez à différentes profondeurs de l'océan : 0, –1 et –2.
- Changez le cap du sous-marin.
- Modifiez le sens d'écoulement de l'océan.

Ces actions permettent aux joueurs de gagner des jetons. Le joueur qui vient d'exécuter une action place sur sa grille de score le jeton correspondant à la direction prise par le sous-marin. Les jetons vous permettent d'engranger des points pour chaque manche. Le jeu se déroule en trois manches (I, II et III). Le score final est établi à la fin des trois manches.

CONTENU :

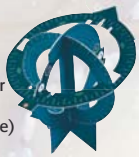
- 1 Plateau de jeu

- 1 Cadran océanique pivotant

- 1 Support de sous-marin

- 1 Sous-marin (2 parties à monter dans le bathymètre)

- 1 Bathymètre (jauge de profondeur composée de 2 supports et 1 flèche)



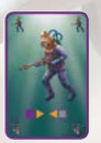
- 4 Figurines

- 72 Jetons « profondeurs sous-marines »

- 4 Grilles de score

- 48 Cartes à jouer (4 couleurs)

- 6 Cartes d'action



- 4 Jetons numérotés

BUT DU JEU :

Les joueurs s'efforcent d'accumuler des points en collectionnant les jetons correspondant à leur grille de score. Pour ce faire, les joueurs pilotent le sous-marin à travers l'océan à l'aide des cartes qui leur ont été distribuées.

PRÉPARATION DU JEU :

- Placez le support du sous-marin dans l'espace prévu à cet effet au milieu du plateau de jeu. Placez ensuite le cadran océanique pivotant au centre du plateau de jeu.
- Triez les jetons par couleur (blancs et verts) et par numéro (0, –1 et –2). Empilez les jetons dos visibles (numéros) à côté du plateau de jeu. Commencez par empiler les jetons de la manche III, recouvrez-les de ceux de la manche II, puis de ceux de la manche I qui se trouveront donc tout en haut de la pile.
- Placez les jetons blancs de la manche I sur les points blancs et les jetons verts de la manche I sur les points verts correspondants du cadran océanique. Les numéros du dos des jetons (0, –1 et –2) doivent correspondre à ces points : les dessins ne sont donc pas visibles.
- Retournez les jetons blancs (dessins visibles).
- Assemblez le sous-marin à l'aide des encoches selon les indications de l'illustration ci-dessous.

- Étape 1 : Prenez tous les éléments du sous-marin : 1 bathymètre (2 supports, 1 flèche) et les 2 parties de sous-marin.
- Étape 2 : Fixez les deux supports l'un à l'autre à angle droit en les faisant glisser dans les encoches.
- Étape 3 : Placez la flèche au-dessus des deux supports, les boules vertes étant dirigées vers l'avant.
- Étape 4 : Placez les deux parties de sous-marin dans l'emplacement de la flèche prévu à cet effet : les boules vertes sont toujours dirigées vers l'avant.
- Étape 5 : Réglez le Nautilus sur la profondeur zéro. Placez le sous-marin sur son support au milieu du plateau de jeu et orientez-le vers le nord (indiqué par un « N » sur le plateau de jeu).

- Chaque joueur prend une grille de score et la place devant lui.
- Chaque joueur choisit une couleur : il prend la figurine et les cartes correspondantes. Chaque joueur tient ses cartes en main. Les figurines sont placées sur le zéro du compteur de points (cercle gradué qui entoure le plateau de jeu).
- Empilez les 6 cartes d'action (cartes violettes). Placez ces cartes faces cachées (pioche) à côté du plateau de jeu. Retournez la carte supérieure face visible.
- Battez les jetons numérotés de 1 à 4 et distribuez-les au hasard aux joueurs. Si vous jouez à 2, vous n'utiliserez que les cartes 1 et 2. Si vous jouez à 3, vous n'utiliserez que les cartes 1, 2 et 3.
- C'est le joueur qui a reçu le numéro 1 qui commence. Le jeu commence par la manche I : c'est la première rangée de la grille de score.

LA PARTIE COMMENCE !

Chaque tour de jeu se divise en deux phases :
1. Détermination de l'ordre de tour de jeu
2. Pilotage du sous-marin

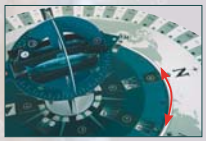
1. Détermination de l'ordre de tour de jeu:

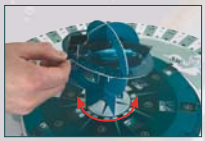
- Le joueur qui commence (donc celui qui a le jeton numéro 1) choisit l'une des cartes qu'il a en main et la pose devant lui face visible sur la table. La main passe alors au joueur qui a le jeton numéro 2 : ce joueur fait la même chose. Les autres joueurs qui ont les jetons numéros 3 et 4 procèdent de même.
- Lorsque tous les joueurs ont joué une carte, on regarde les cartes pour voir qui a joué la carte portant le chiffre le plus élevé. C'est ce joueur qui reçoit maintenant le jeton numéro 1. Celui qui a joué la carte immédiatement inférieure reçoit le numéro 2. Il en va de même des jetons 3 et 4.

Remarque : La valeur de la carte est indiquée aux quatre coins de chaque carte.
Remarque : Si deux ou plusieurs joueurs ont joué des cartes de même valeur, les jetons numérotés seront attribuées conformément à l'ordre dans lequel les joueurs auront joué la carte.
Remarque ! La carte jouée détermine l'action qui devra être exécutée par le joueur.

2. Pilotage du sous-marin:

- Le joueur qui a le jeton numéro 1 exécute en premier l'action indiquée sur sa carte. Pour piloter le sous-marin, le joueur joue une carte de cap, d'écoulement ou de profondeur de l'océan. Il dispose de trois possibilités :


Modifier le sens d'écoulement


Modifier le cap

Plonger

Consultez le paragraphe « cartes à jouer » pour trouver la carte correspondant à la possibilité de pilotage choisie.

- La main passe ensuite successivement aux autres joueurs conformément au jeton numéroté qui leur a été attribuée pour cette manche. Dès qu'un joueur a exécuté l'action demandée, il place la carte jouée sur sa propre pile de défausse.

Lorsque tous les joueurs auront exécuté leur action (et éventuellement placé un jeton sur leur grille de score), le joueur qui possède le jeton numéro 1 jouera en premier une carte qui servira à déterminer le nouvel ordre de tour de jeu. Si un joueur n'a plus de carte numerotée en main, il pourra alors reprendre les cartes de sa pile de défausse.

LES JETONS

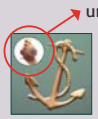
Comment prendre les jetons

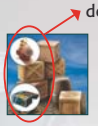
Le joueur prend le jeton qui se trouve sur la position vers laquelle se dirige le sous-marin à la fin de l'action. Il le place sur sa grille de score : le jeton sera posé sur la première case libre de la manche en cours. Si le joueur n'a pas encore gagné de jeton pendant ce tour de jeu, c'est la case portant la lettre A qui sera considérée comme la première case vide.

Le jeton suivant sera posé à droite du jeton précédent. Si un joueur dirige le sous-marin vers une case où il n'y a pas de jeton, le joueur ne pourra pas prendre de jeton pendant ce tour de jeu.

EXPLICATION DES JETONS

Les jetons blancs sont empilés faces visibles et portent deux symboles.
Le contenu des jetons verts est secret et ces jetons verts ne comportent qu'un seul symbole. Ces symboles seront utilisés pour le décompte final des points au bout de trois manches.





Les joueurs peuvent trouver des jetons jokers sur l'océan. Ces jetons jokers sont les suivants :

Le sous-marin :
Les joueurs peuvent exécuter une action supplémentaire : ils pourront modifier au choix la profondeur, le cap ou l'écoulement. Ce jeton sera ensuite retiré du jeu. Pour exécuter l'action supplémentaire, les joueurs n'ont donc pas besoin de carte à jouer.

L'ancre :
Si un joueur tombe sur le jeton de l'ancre, il le place sur sa grille de score et prend la carte d'action posée face visible sur la pioche. En même temps, il retourne face visible la carte d'action suivante. Le paragraphe « cartes d'action » vous expliquera le mode d'emploi de ces cartes.
L'ancre compte pour un jeton dans le décompte du score horizontal (voir « décompte des points de la manche »).

Les Biscuits de mer :
Le joueur pourra l'utiliser pour la case de son choix dans le décompte du score horizontal. (Fin d'une manche)

Si le joueur reçoit un jeton portant dans un cercle le symbole des « Biscuits de mer » pendant son tour de jeu, il pourra l'utiliser pour le symbole de son choix lors du décompte vertical (voir « score au bout de trois manches »).

Ce jeton permet également de gagner tout de suite des points supplémentaires. Si un jeton porte le symbole des « Biscuits de mer », il est toujours accompagné d'un chiffre qui renvoie à un événement spécifique du récit.

Si vous tombez sur ces jetons, reportez-vous à la liste ci-dessous pour découvrir l'événement et le nombre de points correspondant. Les événements concernent tous les jetons collectionnés par le joueur sur sa grille de score personnelle jusqu'à ce tour de jeu. Les joueurs qui marquent des points font immédiatement avancer leur figurine sur le compteur de points.

1	Un requin attaque :	Chaque joueur reçoit 1 point par lance et gouvernail collectionnés.
2	Regardez le bateau fantôme :	Chaque joueur reçoit 1 point par coffre au trésor et masque de plongée.
3	Évitez le récif :	Chaque joueur reçoit 1 point par bouteille et chaloupe collectionnées.
4	Contemplez la forêt de varech:	Le joueur qui a découvert le jeton numéroté 4 reçoit 1 point par coffre au trésor et masque de plongée.
5	Échappez aux cannibales :	Le joueur qui a découvert le jeton numéroté 5 reçoit 1 point par lance et chaloupe collectionnées.
6	Découverte du Nautilus :	Le joueur qui a découvert le jeton numéroté 6 reçoit 1 point par bouteille et gouvernail collectionnés.
7	En avant toutes :	Le(s) joueur(s) qui a(ont) collectionné le plus grand nombre de coffres au trésors et de gouvernails reçoit/reçoivent 1 point par objet.
8	Évitez le poulpe géant :	Le(s) joueur(s) qui a(ont) collectionné le plus grand nombre de lances et de masques de plongée reçoit/reçoivent 1 point par objet.
9	Allez jusqu'à l'île de Vulcania :	Le(s) joueur(s) qui a(ont) collectionné le plus grand nombre de chaloupes et de bouteilles reçoit/reçoivent 1 point par objet.

LES CARTES À JOUER

Chaque joueur reçoit une main de dix cartes numérotées de 1 à 10. Ces cartes servent d'une part à déterminer l'ordre de tour de jeu et d'autre part à piloter le sous-marin. Chaque joueur possède par ailleurs deux cartes spéciales « Matelot ».

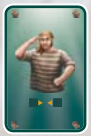
Carte d'écoulement de l'océan (numéros 1, 4 et 7) :
Après avoir joué cette carte, les joueurs peuvent faire pivoter le cadran océanique de 45°, ce qui correspond à la moitié d'un « quadrant » de la rose des vents et indique par exemple les points « intercardinaux » : SE, NO, NE, etc. Vous pouvez faire pivoter le cadran vers la droite ou vers la gauche.
Exemple : faites passer le sens d'écoulement du N au NE.
Remarque : Attention à ne pas modifier la position du sous-marin en faisant tourner le cadran océanique pivotant.

Carte de cap (nr. 2, 5, 8):
En jouant cette carte, le joueur peut modifier le cap du sous-marin en l'orientant vers le point cardinal voisin (90°). Les quatre points cardinaux de la rose des vents sont le nord, l'est, le sud et l'ouest. Le nez du sous-marin peut donc passer par exemple du nord à l'est ou à l'ouest, mais pas au sud.

Carte de profondeur (nr. 3, 6, 9):
Cette carte permet de modifier la profondeur du sous-marin d'un cran vers le haut ou vers le bas, par exemple de –2 à –1.

Comment modifier la profondeur du sous-marin :
Étape 1 : Tirez l'arrière du sous-marin (boule rouge) vers le haut.
Étape 2 : Placez l'avant du sous-marin (boule verte) sur la profondeur souhaitée.
Étape 3 : Placez maintenant l'arrière du sous-marin (boule rouge) sur la profondeur souhaitée.

Thalassoturbostat nucléaire (numéro 10) :
Coup de bol, c'est un joker ! Vous pouvez modifier au choix la profondeur, le cap ou le sens de l'écoulement de la manière décrite ci-dessus.



Cartes « matelot » (2 au total):
Le joueur qui reçoit cette carte peut s'en servir pour intervertir deux jetons sur sa grille de score. Cette carte lui servira à améliorer son score dans une colonne ou pendant la manche en cours (voir « score au bout de trois manches »).
La carte « matelot » n'est pas numérotée. Elle se joue en même temps que l'une des cartes numérotées. Le joueur peut soit commencer par exécuter l'action de la carte numérotée, soit intervertir deux jetons.

LES CARTES D'ACTION

Les cartes d'action sont empilées à côté du plateau de jeu. Les joueurs peuvent s'emparer des cartes d'action à l'aide des jetons d'ancre (voir « explication des jetons »).

- Les cartes d'action ne peuvent être jouées que lorsque le joueur prend la main. Il ne peut donc pas piocher la carte et la jouer immédiatement.
- Les joueurs peuvent jouer une carte d'action en même temps qu'une carte numérotée faisant partie de sa main (donc pas en même temps qu'une carte « matelot »).
- Les joueurs peuvent au choix commencer par exécuter l'action de la carte numérotée (cap, profondeur, écoulement) ou commencer par jouer la carte d'action.
- La carte d'action jouée est ensuite replacée sous la pioche de cartes d'action.

Super-Matelots (2 cartes au total)
Le joueur peut déplacer un jeton sur sa grille de score personnelle. Il peut le déplacer vers une case libre de la rangée de son choix.

Scaphandrier (2 au total)
Le joueur peut échanger un de ses jetons contre un jeton de l'océan. Attention ! Les joueurs ne doivent pas regarder les jetons verts empilés faces cachées (dessins invisibles !).

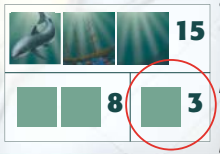
Jetons numérotés (2 au total)
Le joueur peut intervertir les jetons numérotés de tous les joueurs : en les redistribuant, c'est lui qui décide du numéro attribué à chaque joueur. Le joueur qui reçoit maintenant le jeton portant le numéro 1 sera le premier à exécuter son action. Les joueurs qui ont déjà joué leur carte ne pourront plus jouer.

Fin d'une manche :

La manche se termine dès que l'un des joueurs place un jeton sur sa grille de score en le posant sur la dernière case de la manche en cours. Les autres joueurs peuvent néanmoins terminer leur tour de jeu. Les joueurs établissent alors le score de la manche (voir « décompte des points de la manche »).

Remarque : la dernière case d'une manche est indiquée par la lettre « C ».

DÉCOMPTE DES POINTS DE LA MANCHE



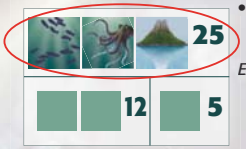
- Si un joueur n'a gagné qu'un seul des jetons demandés pendant cette manche, il obtiendra le score correspondant à ce jeton. La valeur de ce score est indiquée sur la grille de score, à droite de la manche.

Exemple : un joueur n'a engrangé qu'un seul jeton épave pendant la manche. Il n'y a pas d'autre jeton sur cette rangée. Il marquera donc 3 points.

Exemple : Si un joueur est parvenu à réunir les trois jetons demandés pendant cette manche, que les symboles soient dans l'ordre ou dans le désordre, il marquera trois fois le score qui aurait été obtenu pour un seul jeton.

- Si un joueur a gagné 2 jetons dans le bon ordre, il marquera un score plus élevé. La valeur de ce score est indiquée sur la grille de score, à droite de la manche.

Exemple : pendant la manche II, un joueur a réussi à placer l'algue marine sur la position A et l'île aux cannibales sur la position B. Ces 2 jetons lui vaudront donc un score de 10 points.



- Si un joueur est parvenu à réunir dans l'ordre indiqué sur la grille de score les trois jetons demandés pendant cette manche, il marquera le score maximum !

Exemple : pendant la manche III, un joueur a réussi à placer le banc de poissons sur la position A. Le jeton du poulpe occupe la position B et le joueur a mis Vulcania sur la position C. Comme tous les jetons ont été rassemblés dans l'ordre, cela lui vaut 25 points.

Exemple : si un joueur a engrangé les jetons suivants pendant la manche I: le requin en position A, l'épave en position B et de nouveau le requin en position C, son score sera de 8 + 3 = 11 points. Il marquera en effet 8 points parce que le requin et l'épave se suivent, plus 3 points pour un jeton isolé.

Points bonus
Le jeton numéroté à la fin d'une manche, donne droit à des points bonus. Le joueur qui possédera le jeton numéroté 1 recevra 10 points bonus, celui possédera le jeton numéroté 2 recevra 6 points bonus, celui possédera le jeton numéroté 3 recevra 3 points bonus. Quant à celui possédera le jeton numéroté 4, il recevra… zéro point bonus. Ce décompte de points figure également en bas à droite de la grille de score.

Pour noter le score, chaque joueur déplace sa figurine sur le compteur de points (cercle gradué qui entoure le plateau de jeu) : la figurine avance du nombre de cases correspondant au score.

NOUVELLE MANCHE

- À la fin de la manche I, tous les jetons restants de la manche I sont retirés du cadran océanique pivotant : ils ne seront plus utilisés pendant cette partie.
- Les jetons de la manche II sont alors posés sur les positions correspondantes du cadran océanique pivotant. Retournez ensuite les jetons blancs faces visibles.
- À la fin de la manche II, tous les jetons restants de la manche II sont retirés du cadran océanique pivotant. Les jetons de la manche III sont alors posés sur les positions correspondantes du cadran océanique pivotant.
- Les joueurs ne pourront reprendre les cartes déjà jouées que lorsqu'ils auront joué toutes les cartes qu'ils ont en main.

Le joueur qui possède le jeton numéroté 1 choisit en premier la carte à jouer qui démarrera la nouvelle manche. Les joueurs jouent ensuite à leur tour de la manière décrite plus haut. Le joueur qui aura joué la carte la plus élevée reçoit le jeton numéroté 1 : c'est lui qui exécutera en premier l'action qu'il aura choisie.

SCORE AU BOUT DE TROIS MANCHES (Fin du jeu)

Après le décompte des points de la manche III, les joueurs établissent le score final à l'aide des jetons et de leurs symboles : c'est le score des colonnes verticales

- Regardez pour chaque colonne A, B et C de votre grille de score le nombre de symboles identiques placés les uns au-dessous des autres.
- Leur valeur figure au bas de chaque colonne. Reportez le score sur le compteur de points.
- Si le score de 70 points est atteint, les joueurs font avancer leur figurine jusqu'à la case de départ.

Exemple :
Le joueur n'a gagné qu'un seul coffre au trésor, ce qui lui vaut 0 point dans la colonne A.
Il a gagné deux chaloupes au total : il marque donc 2 points.
Il a rassemblé 3 gouvernails et marque donc 5 points.
Son score est donc de 7 points dans la colonne A.

LE GAGNANT

Le gagnant sera le joueur qui aura obtenu le plus de points au bout de 3 manches. Si deux joueurs sont à égalité, le gagnant sera le joueur qui détiendra le jeton le plus bas : le jeton numéro 1 l'emporte donc sur le jeton numéro 2.

VARIANTE POUR JOUEURS CHEVRONNÉS

Dans cette variante, tous les jetons sont placés faces visibles sur le plateau de jeu. Les autres règles restent inchangées.

©2009 University Games Corporation. « 20.000 lieues sous les mers » est une marque déposée de University Games Corporation. Tous droits réservés. University Games Europe B.V. – Weth. Sangersstraat 23 – NL-6191 NA Beek (L.) – Pays-Bas. info@ug.nl

Auteur du jeu : Arthur Tebbe
Illustrations : Wim Euverman
Conception graphique : Kristine Nuyens

Conservez notre adresse pour pouvoir nous contacter plus facilement en cas de besoin.
Les couleurs et le contenu peuvent différer du contenu tel que figurant sur l'emballage.